

OFICINA GAMES NA EDUCAÇÃO

Ministrante: Carlos Gustavo Lopes da Silva

Público-alvo: professores da UFSM, profissionais que atuam no sistema UAB/UFSM, servidores técnico-administrativos da UFSM, professores da rede básica de ensino (federal, estadual e municipal) e alunos de pós-graduação da UFSM.

Número de vagas: 25

Carga horária: 50h (32h a distância e 18h presenciais), distribuídas em 6 (seis) encontros presenciais de 3h/aula.

Período de realização do curso: de 29/05/2019 a 03/07/2019

Datas previstas para os encontros presenciais: 29/05/2019, 05/06/2019, 12/06/2019, 19/06/2019, 26/06/2019 e 03/07/2019. As datas dos encontros presenciais podem sofrer alterações a critério do professor ou da administração, porém são únicas, de modo que não cabe recurso (atestado ou assemelhados) para justificar a ausência, por isso, **avaliie suas reais condições de participação antes de efetuar a inscrição.**

Horário: 08:30 às 11:30

Local: Núcleo de Tecnologia Educacional da UFSM, prédio 14, Campus da UFSM.

Pré-requisitos: Conhecimentos básicos de informática (Internet) e noções de inglês.

Ementa: Compreensão do uso dos Games na Educação para potencializar aprendizagens, classificação dos Games, gamificação na educação, atividades práticas do uso de Games para fins educacionais, desenvolvimento de Games e o uso de Games da educação infantil ao ensino superior.

Objetivo Geral: Aprender como utilizar os Games na educação, no apoio aos processos de ensino e aprendizagem. Aprender os passos para desenvolvimento de games. Criar um game educativo.

Objetivos Específicos:

- Construir planejamentos de aulas com o uso de games em Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA), por exemplo, no Moodle, tanto para ensino presencial como EaD.
- Inserção de gamificação nos planos de aula.
- Criação de Games com finalidade educacional.

Conteúdo Programático:

- (1) História dos Games e estudos científicos de sua aplicação na área da educação;
- (2) Classificação dos Games;

- (3) Planejamento de aulas com o uso de Games e gamificação;
- (4) Gamificação de ambientes educacionais;
- (5) O uso de Games da educação infantil ao ensino superior;
- (6) Planejamento e criação de um Game para educação.

Procedimentos didáticos: Oficina com atividades práticas no laboratório de informática. Planejamentos e atividades com Games, de forma individual e colaborativa. Atividades online (a distância) por meio do Moodle e grupo no Facebook.

Avaliação: Os cursistas serão avaliados de acordo com o desempenho obtido nas atividades presenciais e a distância.

Certificação: Para certificação, é obrigatória a **participação do cursista em pelo menos cinco encontros presenciais**. Os certificados serão disponibilizados no [Portal da UFSM de Certificados Web](#).

Inscrições: de 08/05/2019 a 23/05/2019. Para se inscrever, clique [AQUI](#). O correto preenchimento do formulário de inscrição e a veracidade das informações prestadas são de responsabilidade do interessado.

Seleção/divulgação: Caso o número de inscritos exceda o número de vagas, a seleção obedecerá o critério de ordem de inscrição, com prioridade para:

1º professores da UFSM;

2º profissionais do sistema UAB/UFSM (tutores e professores pesquisadores);

3º servidores técnico-administrativos da UFSM;

4º professores da rede básica de ensino;

5º alunos de pós-graduação da UFSM.

A divulgação dos selecionados será feita no [site do NTE](#) em “Notícias da Capacitação” e os procedimentos de acesso ao curso serão enviados para o e-mail informado no formulário de inscrição.